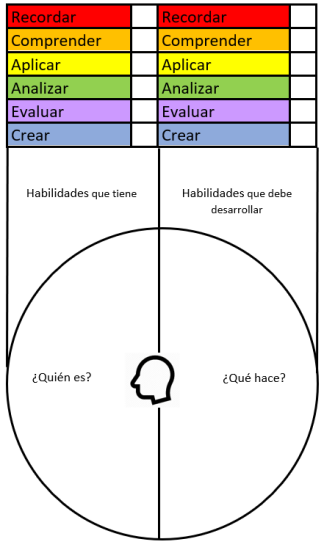
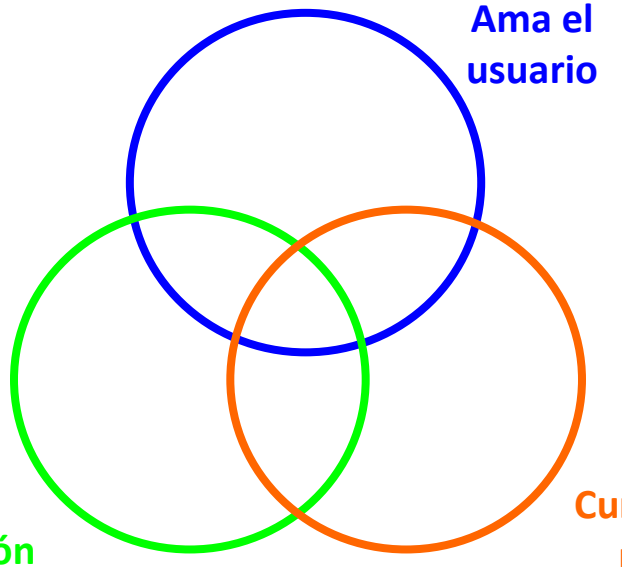
CONCEPTO A APRENDER

PERFIL DEL USUARIO /OBJETIVO



FORMAS “Dinámicas”



OBJETIVO DE APRENDIZAJE

CONFLICTO/DISPARADORES

Componentes

REGLAS “Mecánica”

Estética

CC BY SA

CONCEPTO A APRENDER

¿Qué contenido brindará este ejercicio de aprendizaje?

PERFIL DEL USUARIO /OBJETIVO

¿A quién va destinado el contenido de este ejercicio?
- Edades
- Nivel académico
- Conocimientos previos
- Valores culturales
- Demanda de formación
- Disponibilidad de tiempo

FORMAS "Dinámicas"

¿Cuál es la mejor manera de transmitir ese conocimiento, a ese público, para lograr el objetivo?

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

¿Qué efecto se pretende lograr en el aprendizaje de participante?

CONFLICTO/DISPARADORES

¿Qué desafío representa mejor el concepto a aprender?

¿Qué estímulos captarán la atención hacia objetivo de aprendizaje?

Componentes

¿Cuáles son las partes de la herramienta?

¿Qué se necesita?

REGLAS "Mecánica"

¿Cuáles son los elementos de esa herramienta?

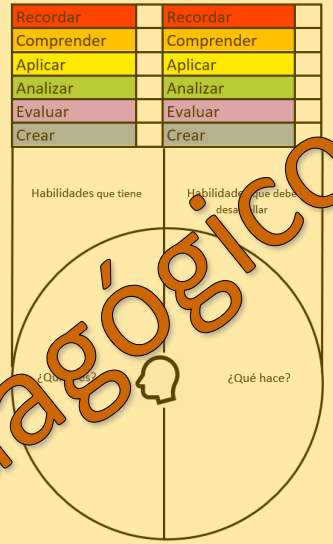
Estética

¿Cómo presentar la herramienta?

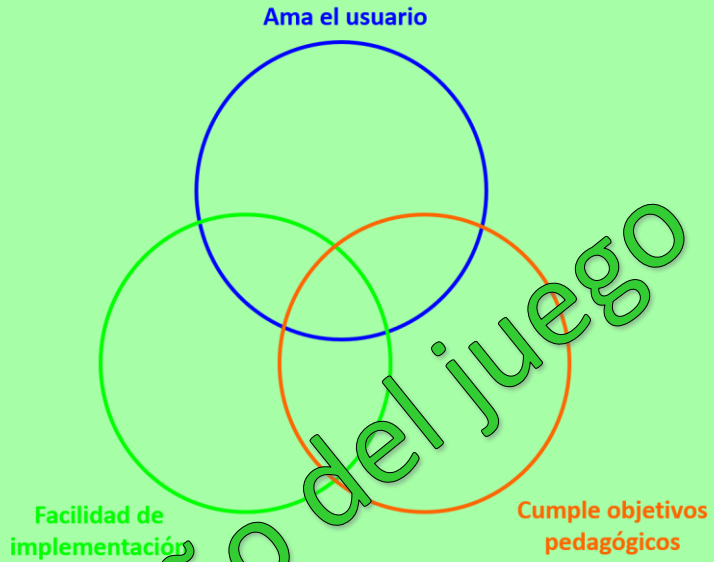
CC BY SA

CONCEPTO A APRENDER

PERFIL DEL USUARIO /OBJETIVO



FORMAS "Dinámicas"



OBJETIVO DE APRENDIZAJE

CONFLICTO

Componentes

REGLAS "Mecánica"

Estética

Diseño Pedagógico

Diseño del juego

CC BY SA

Empatizar
Definir
Idear
Prototipar
Testear

CONCEPTO A APRENDER

2

Definir

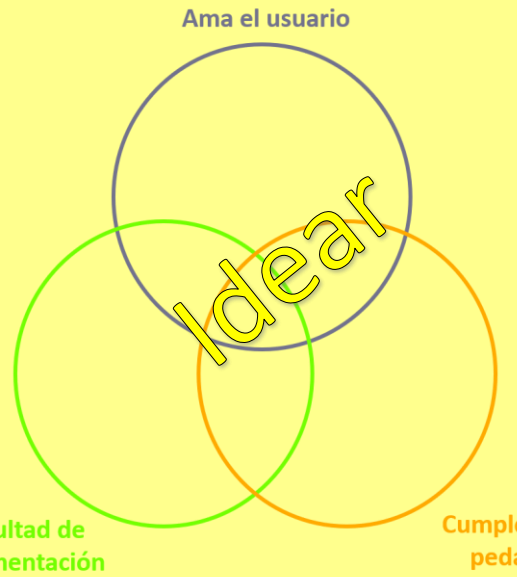
PERFIL DEL USUARIO /OBJETIVO

1

Empatizar

FORMAS “Dinámicas”

3



OBJETIVO DE APRENDIZAJE

CONFLICTO

Componentes

4

REGLAS “Mecánica”

Prototipar

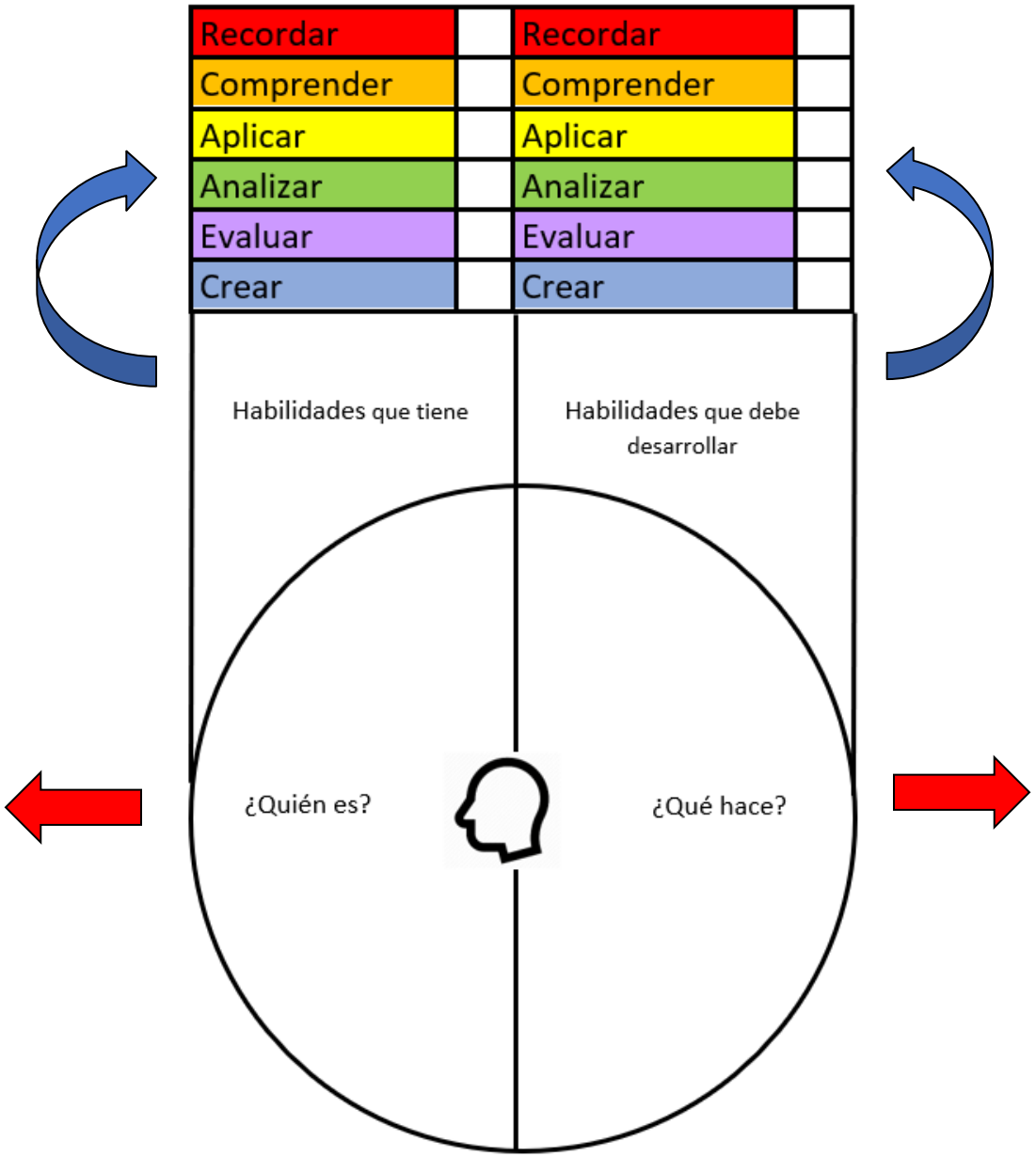
Estética

CC BY SA

Recordar		Recordar	
Comprender		Comprender	
Aplicar		Aplicar	
Analizar		Analizar	
Evaluar		Evaluar	
Crear		Crear	

CC BY SA

¿Qué tipo de persona es?
-Género
-Edad
-Condición social
-Nivel educativo
-Conocimientos previos / Profesión
-Valores culturales



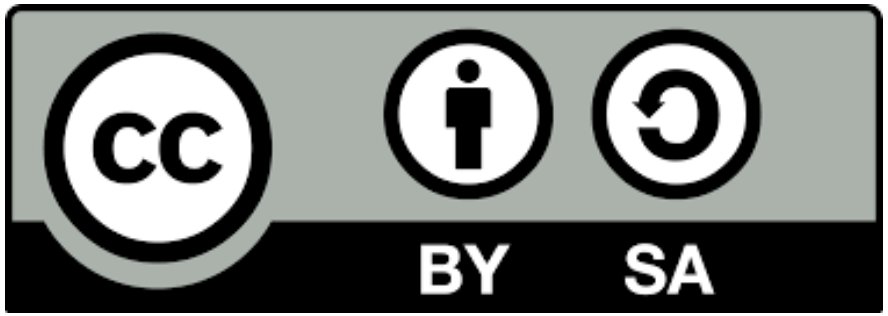
¿A qué se dedica?
-Estudiante?
-De qué nivel?
-Funcionario?
-Ciudadano?

¿En qué entorno se desenvuelve?

cc BY SA

Canvas de diseño de juegos pedagógicos

Diseñado por Giovanni Andrés Pérez Macías

Registrado bajo licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual Internacional 4.0.

CC BY-SA 4.0